

**MODEL POP-UP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
SENI RUPA TERAPAN UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

TUGAS AKHIR KARYA SENI (TAKS)

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Luqman Hakim

NIM. 10206241001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2015**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul
*"Model Pop-Up sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa Terapan
pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar"*
ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, September 2015

Pembimbing,

Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn

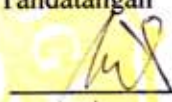



NIP: 19660320 199412 1001

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul
*"Model Pop-Up sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa Terapan
pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar"*

ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada
tanggal 1 Oktober 2015 dan dinyatakan lulus.

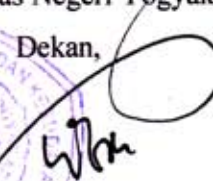
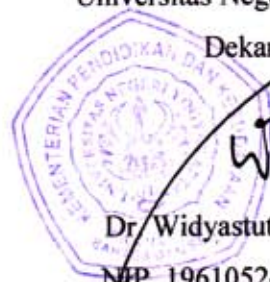
DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		Oktober 2015
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Sekretaris		Oktober 2015
Dr. Hajar Pamadhi, M.A. (HONS)	Penguji I		Oktober 2015
Drs. R. Kuncoro Wulan D, M.Sn.	Penguji II		Oktober 2015

Yogyakarta, Oktober 2015

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Dr. Widyastuti Purbani, M.A.

NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:


Nama	: Luqman Hakim
NIM	: 10206241001
Jurusan	: Pendidikan Seni Rupa
Fakultas	: Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang sepengetahuan saya, tidak berisi materi yang dipublikasikan atau tertulis oleh orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan penyelesaian studi di Perguruan Tinggi lain kecuali pada bagaian-bagaian yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 8 September 2015

Yang menyatakan,



Luqman Hakim

PERSEMBAHAN

**Teruntuk Bapak, Ibu, Kakak dan Adik,
terimakasih untuk kesabaran serta doa kalian yang tidak pernah putus.**

MOTTO

“ Sukses bukan mengenai apa yang telah di dapatkan melainkan
Mengenai apa yang telah diberikan.”

-Luqman Hakim

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni *Model Pop-up sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa Terapan pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*, untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana.

Penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada Bapak Drs. R. Kuncoro W. Dewojati, M. Sn. atas bimbingan dan pengarahan. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., yang telah memberikan ijin penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY, yang telah memberikan ijin penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Drs. Mardiyatmo, M.Pd., yang telah memberikan ijin guna terlaksananya penyusunan TAKS ini.
4. Kepada pembimbing tugas akhir saya bapak Drs. R. Kuncoro Wulan D. M.Sn.
5. Kepada Bapak Ibu dosen di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY, atas segala ilmu dan arahnya.
6. Ibu, Bapak dan kakak adik saya atas segala dukungannya, semangatnya, doa tulusnya, bantuannya dan kesabarannya.
7. Kang Kuncoro atas refrensi dan teknik Pop-upnya
8. Puguh, Wigi, Gali, Anggoro dan Otlen atas kebersamaan dan cintanya.
9. Teman-teman di kampus tercinta Pendidikan Seni Rupa 2010 UNY khususnya kelas A dan B
10. Gigend untuk kitab ungunya serta semua pihak (tidak bisa penulis sebutkan satu persatu) yang telah membantu terlaksananya TAKS ini.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir Karya Seni yang sederhana ini, dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, September 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penciptaan.....	4
F. Manfaat.....	4
BAB II KAJIAN TEORI DAN METODE PERANCANGAN.....	5
A. Kajian Teori.....	5
1. Buku Pop-Up.....	5
2. Media Pembelajaran.....	8
3. Seni Budaya.....	11
4. Seni Rupa.....	12

5. Seni Rupa Terapan.....	13
6. Sekolah Dasar.....	14
7. Kelas 4 Sekolah Dasar.....	15
B. Metode Perancangan.....	16
1. Bentuk Daata.....	16
2. Teknik Pengumpulan Data.....	24
3. Alat/Instrumen.....	24
4. Proses Pembuatan Karya.....	28
5. Skema Perancangan.....	29
BAB III KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISAI DESAIN.....	30
A. Konsep.....	30
B. Visualisasi Desain.....	37
BAB IV PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
ambar 1	Topeng Kumbakarna.....	15
Gambar 2	Kedok Klana.....	16
Gambar 3	Batik.....	16
Gambar 4	Batik parang	17
Gambar 5	<u>Baju Adat Tenun Lombok</u>	17
Gambar 6	Gerabah.....	18
Gambar 7	Gebyok Manten Ukiran Jepara.....	18
Gambar 8	Rumah Lamin Kalimantan Timur.....	19
Gambar 9	<i>Rought layout cover</i>	35
Gambar 10	<i>Comprehensive lyout cover</i>	35
Gambar 11	<i>Final design cover</i>	35
Gambar 12	<i>Rought layout pop-up 1</i>	37
Gambar 13	<i>Comprehensive lyout pop-up 1</i>	37
Gambar 14	<i>Final design pop-up 1</i>	38
Gambar 15	<i>Rought layout pop-up 2</i>	40
Gambar 16	<i>Comprehensive lyout pop-up 2</i>	40
Gambar 17	<i>Final design pop-up 2</i>	41
Gambar 18	<i>Rought layout pop-up 3</i>	43
Gambar 19	<i>Comprehensive lyout pop-up 3</i>	43
Gambar 20	<i>Final design pop-up 3</i>	44
Gambar 21	<i>Rought layout pop-up 4</i>	46
Gambar 22	<i>Comprehensive lyout pop-up 4</i>	46
Gambar 23	<i>Final design pop-up 4</i>	47
Gambar 24	<i>Rought layout pop-up 5</i>	49
Gambar 25	<i>Comprehensive lyout pop-up 5</i>	49

Gambar 26	<i>Final design pop-up5</i>	50
Gambar 27	<i>Rought layout pop-up 6</i>	52
Gambar 28	<i>Comprehensive lyout pop-up 6</i>	52
Gambar 29	<i>Final design pop-up6</i>	53
Gambar 30	<i>Rought layout pop-up 7</i>	55
Gambar 31	<i>Comprehensive lyout pop-up 7</i>	55
Gambar 32	<i>Final design pop-up 7</i>	56
Gambar 33	<i>Rought layout pop-up 8</i>	58
Gambar 34	<i>Comprehensive lyout pop-up 8</i>	58
Gambar 35	<i>Final design pop-up 8</i>	59
Gambar 36	<i>Rought layout pop-up 9</i>	61
Gambar 37	<i>Comprehensive lyout pop-up 9</i>	61
Gambar 38	<i>Final design pop-up 9</i>	62
Gambar 39	<i>Rought layout pop-up 10</i>	64
Gambar 40	<i>Comprehensive lyout pop-up 10</i>	64
Gambar 41	<i>Final design pop-up 10</i>	65
Gambar 42	<i>Rought layout pop-up 11</i>	67
Gambar 43	<i>Comprehensive lyout pop-up 11</i>	67
Gambar 44	<i>Final design pop-up 11</i>	68
Gambar 45	<i>Rought layout pop-up 12</i>	70
Gambar 46	<i>Comprehensive lyout pop-up 12</i>	70
Gambar 47	<i>Final design pop-up 12</i>	71

MODEL POP-UP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI RUPA TERAPAN PADA SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Oleh:
Luqman Hakim
NIM 10206241001

ABSTRAK

Penulisan laporan Tugas Akhir Karya Seni bertujuan untuk mendeskripsikan konsep, visualisasi, teknik dan materi media pembelajaran dengan judul *Model Pop-up sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa Terapan untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*.

Metode yang digunakan dalam penciptaan media pembelajaran adalah observasi, dokumentasi, dan visualisasi. Observasi yaitu pengamatan secara langsung mengenai media pembelajaran khususnya media berupa buku pelajaran baik dari segi materi maupun tampilannya. Dokumentasi yaitu pengumpulan data berupa visual yang digunakan sebagai acuan untuk membuat visualisasi pada materi dalam media pembelajaran. Visualisasi merupakan proses penggarapan media pembelajaran dengan tahapan *rough layout*, *comprehensive layout* dan *final design*.

Setelah pembahasan dan proses penciptaan maka dapat disimpulkan bahwa: 1. Konsep penciptaan media pembelajaran adalah *pop-up*. Dalam media pembelajaran berbagai karya seni rupa ditampilkan menggunakan teknik *pop-up*. Contoh karya seni rupa terapan yang ditampilkan dalam media pembelajaran ini mampu muncul menjadi bentuk tiga dimensi serta memiliki bagian yang bisa bergerak, sehingga contoh karya seni rupa terapan yang ditampilkan menjadi tampak seperti karya seni rupa terapan pada aslinya. 2. Visualisasi dan teknik dikerjakan berdasarkan objek atau foto karya seni rupa terapan yang aslinya. Visualisasi meliputi bentuk objek, warna dan motif. Teknik meliputi jenis potongan dan lipatan. Pada setiap halaman menggunakan teknik yang bervariasi untuk menghindari kesan monoton. Semua bagian dikerjakan sedetail mungkin hingga contoh yang ditampilkan dalam media pembelajaran benar-benar mewakili karya seni rupa terapan yang aslinya. 3. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran dibuat berdasarkan materi pada buku pelajaran Seni Budaya yang digunakan oleh siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Dalam media pembelajaran ini menyampaikan materi mengenai keaneka ragam karya seni rupa terapan dari berbagai daerah yang ada di Indonesia.

Kata kunci: Pop-up, Media pembelajaran, Seni rupa terapan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Dalam proses belajar mengajar antara guru dan siswa tentunya tidak terlepas dari media pembelajaran. Setiap guru memiliki kewajiban untuk mampu menyampaikan materi pelajaran dengan baik dan efektif kepada siswa.

Media pembelajaran memiliki peran sebagai alat bantu guru dan siswa untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Berbagai macam media pembelajaran banyak digunakan dalam proses pembelajaran, mulai dari yang sederhana hingga yang canggih.

Buku *pop-up* merupakan buku yang dapat memberikan visualisasi yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser, bagian yang dapat berubah bentuk, memiliki tekstur seperti benda aslinya bahkan beberapa ada yang dapat mengeluarkan bunyi. Buku *pop-up* dapat menyampaikan isi buku dengan cara-cara yang kreatif dan menarik.

Seni budaya merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pelestarian budaya nusantara. Mata pelajaran seni budaya selain belajar tentang keanekaragaman budaya, siswa juga ditanamkan rasa untuk saling menghargai terhadap keaneka ragaman budaya bangsa. Selain itu pendidikan seni budaya

diberikan di sekolah karena keunikan, kebermanaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik.

Seni rupa terapan merupakan salah satu materi pembelajaran yang terdapat dalam mata pelajaran Seni Budaya. Dalam pembelajaran seni rupa terapan menyampaikan keanekaragaman karya seni yang banyak di jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Setiap daerah di Indonesia memiliki karya seni rupa terapan khasnya masing-masing, yang begitu beragam dan menarik untuk diketahui.

Menampilkan keanekaragaman budaya Indonesia khususnya karya seni rupa terapan kedalam buku *pop-up* akan memberikan daya tarik bagi anak khususnya anak usia Sekolah Dasar. Penciptaan buku seni budaya dalam bentuk *pop-up* untuk anak usia Sekolah Dasar ini berdasarkan materi yang diajarkan di Sekolah Dasar Kelas 4. Penciptaan karya ini mengacu dari buku pegangan siswa baik dari kurikulum 2013 dan kurikulum 2006 karena dalam kedua kurikulum tersebut memiliki materi yang sama khususnya untuk kelas 4 Sekolah Dasar yaitu mengenai keanekaragaman karya seni berbagai daerah yaitu karya senirupa terapan. **“Model *Pop-Up* sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa Terapan pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar”** diharapkan mampu melengkapi kekurangan dari berbagai buku pelajaran yang tersedia khususnya buku Seni Budaya.

B. Identifikasi Masalah

1. Jenis media pembelajaran yang selalu sama kurang memiliki daya tarik bagi siswa.
2. Media pembelajaran yang menarik akan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Kurangnya inovasi media pembelajaran yang tersedia untuk sekolah dasar terutama untuk mata pelajaran.
4. Belum dijumpai model *pop-up* yang digunakan sebagai media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penciptaan karya ini dibatasi pada masalah:

1. Konsep *pop-up* sebagai media pembelajaran seni rupa terapan nusantara.
2. Visualisasi media pembelajaran model *pop-up* mengenai seni rupa terapan nusantara.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah di atas maka ditemukan dua rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep dan visualisasi model *pop-up* sebagai media pembelajaran seni rupa terapan nusantara?

E. Tujuan Pembuatan Karya

Pembuatan Tugas Akhir Karya Seni ini bertujuan untuk:

- 1) Menghadirkan media pembelajaran yang inovatif
- 2) Mengangkat karya seni rupa terapan nusantara dalam model *pop-up*.
- 3) Menghasilkan karya berupa model *pop-up* sebagai media pembelajaran senirupa terapan nusantara.

F. Manfaat Pembuatan Karya

1. Menyajikan media pembelajran dengan model *pop-up* diharapkan dapat menambah referensi atau ide bagi para mahasiswa, khususnya mahasiswa senirupa UNY.
2. Bagi guru dapat digunakan sebagai media pembelajaran karya seni rupa terapan nusantara pada siswa.
3. Bagi siswa dapat digunakan sebagai media apresiasi keaneka ragaman karya seni Indonesia.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN METODE PERANCANGAN

A. KAJIAN TEORI

1. Buku *Pop-up*

a. Pengertian Buku *Pop-up*

Pop-up adalah sebuah objek 3 dimensi yang muncul dengan sendirinya ketika sebuah lembaran dibuka (Jackson. P: 2014). Pengertian buku *pop-up* yang lain merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi. *Pop-up* lebih cenderung pada pembuatan secara mekanis bahan kertas yang dapat membuat gambar tampak berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealam mungkin, Montanaro, 2009. “A concise history of pop-up and moveble book” style sheet. <https://www.libraries.rutgers.edu/rul/libs/scua/montanar/p-intro.htm>.

Di unduh pada tanggal 14 januari 2015

Buku-buku bergambar yang bisa bergerak sering disebut sebagai *pop-up*, memiliki bagian-bagian yang dapat bergerak yang diatur dalam gerakan dengan membuka halaman-halaman dan memanipulasi potongan kertas, jilid, dan lekukan (Kubasta, 2005:43). Adapun pengertian *pop-up* yang lain adalah bentuk semi tiga dimensi yang muncul dari permukaan halaman (Smithsonian, 2011:16).

b. Sejarah buku *Pop-Up*

Penggunaan buku seperti ini bermula dari abad ke-13, pada awalnya buku *pop-up* digunakan untuk mengajarkan anatomi, matematika, membuat perkiraan astronomi, menciptakan sandi rahasia dan meramalkan nasib. Selama berabad-abad lamanya buku seperti ini hanya digunakan untuk membantu pekerjaan ilmiah, hingga abad ke-18 teknik ini mulai diterapkan pada buku yang dirancang sebagai hiburan terutama ditujukan untuk anak-anak, Montanaro. “*A concise history of pop-up and moveable book style sheet.*”
<https://www.libraries.rutgers.edu/rul/libs/scua/montanar/p-intro.htm> (14 januari 2015)

Pada awalnya buku *pop-up* diperuntukan bagi orang dewasa, bukan anak-anak, hal ini diyakini bahwa penggunaan pertama dari mekanika bergerak muncul dalam naskah untuk buku astrologi tahun 1306. Tahun 1564 buku astrologi bergerak berjudul *Cosmographia Petri Apiani* telah diterbitkan, kemudian pada tahun-tahun berikutnya, profesi medis memanfaatkan format ini, yang menggambarkan buku anatomi, hingga pada abad ke-18 teknik ini diterapkan pada buku-buku yang dirancang untuk hiburan, terutama untuk anak-anak. Kemajuan berikutnya dibuat oleh Kubašta Vojtěch dia bekerja di Praha pada tahun 1960. Keunggulannya diikuti oleh Waldo Hunt di Amerika Serikat dengan pendirian *Graphics International*. Dia menghasilkan ratusan buku *pop-up* untuk anak-anak antara tahun 1960 dan 1990.

Montanaro. “A concise history of pop-up and moveable book” style sheet. <https://www.libraries.rutgers.edu/rul/libs/scua/montanar/p-intro.htm> (14 januari 2015).

c. Unsur-Unsur dalam *Pop-up*

Menurut Smithsonian (2011) Unsur-unsur yang terdapat dalam buku *pop-up*, antarlain:

1) *V-Fold*

Bentuk ini adalah bentuk paling identik dari buku *Pop-up*. Bentuk lipatan kertas yang berdiri saat halaman dibuka dan seolah-olah tenggelam saat halaman ditutup kembali. Bentuk *V-fold* ini memberi ilusi bahwa objek bermunculan dari dalam halaman.

3) *Multiple V-Fold*

Bentuk ini merupakan bentuk gabungan beberapa *V-fold* yang di susun sedemikian rupa sehingga lipatan menjadi lebih kompleks dan berdimensi.

4) *Floating Layers*

Bentuk ini merupakan bentuk yang paling baik ketika dilihat dari sisi samping. Bentuk ini akan mengangkat ilustrasi dari halaman, menciptakan ilusi bahwa objek mengambang di atas permukaan halaman.

5) *Box & Cylinder*

Merupakan bentuk kubus atau silinder yang muncul seolah-olah mengembang dari tengah halaman.

6) *Bending Shapes*

Yaitu teknik pembengkokan bentuk. Pada bagian *pop-up* terutama bagian punggung/ atas memanfaatkan potongan dan lipatan hingga pop-up yang dihasilkan memiliki bentuk yang tidak kaku.

2) **Media Pembelajaran**

a. **Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna, (Kustandi,dkk: 2011).

b. **Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Adapun jenis-jenis media pembelajran menurut Leshin dalam Kustandi (2011: 84):

1) **Media berbasis manusia**

Media berbasis manusia mengajukan dua teknik yang efektif, yaitu rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya ala Socrates. Rancangan pembelajaran yang berpusat pada masalah dibangun berdasarkan masalah yang harus dipecahkan oleh pelajar.

2) Media berbasis cetakan

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, dayatarik, dll.

3) Media berbasis *visual*

Media berbasis visual memegang peran penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Bentuk visual dapat berupa gambar, diagram, peta dan grafik.

4) Media berbasis *audio bisual*

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media *audio visual* adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan banyak persiapan, rancangan dan penelitian.

5) Media berbasis computer

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran. Ada pula pula peran computer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatanya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya.

c. Fungsi media pembelajaran

Adapun fungsi dari media pembelajaran menurut Levie dan Lentz dalam Kustandi (2011: 19)

1) Fungsi atensi

Yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi kognitif

Lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

5) Seni Budaya

Kesenian merupakan bagian dari kebudayaan yang luhur, sehingga kesenian selalu berpangkal pada keindahan, dalam hal ini keindahan yang dapat ditangkap oleh indera manusia. Kebudayaan merupakan hasil buah budi luhur peradaban manusia berkat perjuangan hidupnya. Hasil adat budaya beberapa diantaranya adalah kesenian dan adat istiadat (Nurhayati, 2013:2).

Mata pelajaran Seni Budaya merupakan mata pelajaran yang membahas mengenai karya seni estetis, artistik dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku dan produk kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku dan produk Seni Budaya bangsa melalui aktiitas berkesenian. Mata pelajaran Seni Budaya bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi, dan sosial sehingga dapat berperan dalam perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik dalam tingkat lokal, nasional, regional maupun global (Kementrian pendidikan dan kebudayaan, 2014: 1)

Pendidikan Seni Budaya memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna

pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya nusantara dan mancanegara.

Adapun tujuan pendidikan Seni Budaya secara umum adalah mengantarkan perkembangan kehidupan anak didik menuju proses pendewasaan berbasis budaya melalui kegiatan berekspresi, berkreasi dan berapresiasi (Nurhayati, 2013:2).

Muatan Seni Budaya sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

6) Seni Rupa

Pendidikan seni rupa merupakan bidang pelajaran Seni Budaya di samping seni musik, seni tari, dan seni teater. Kementrian Pendidikan Nasional (2010: 3) disebutkan bahawa seni rupa adalah hasil karya ciptaan manusia, baik berbentuk dua dimensi maupun tigadimensi yang mengandung atau memiliki nilai keindahan yang diwujudkan dalam bentuk rupa. Seni rupa atau seni yang tampak adalah salah satu bentuk kesenian visual atau tampak ada

yang tidak hanya bisa diserap oleh indera penglihatan, tetapi juga bisa oleh indera peraba, maksudnya adalah teksturnya dapat dirasakan, misalnya kasar, halus, lunak, keras, lembut, dsb.

7) **Seni Rupa Terapan**

Seni rupa ditinjau dari segi fungsinya dibagi menjadi dua yaitu seni rupa murni dan seni rupa terapan. Kementrian Pendidikan Nasional (2010: 3) disebutkan bahwa “Seni rupa terapan yaitu seni rupa yang memiliki nilai kegunaan (fungsional) sekaligus memilikinilai seni. Karya seni ini bertujuan untuk memenuhikebutuhan praktis atau memenuhi kebutuhan sehari-hari secara materi, misalnya furnitur, tekstil, dan keramik”. Adapun jenis-jenis karya seni rupa terapan sebagai berikut:

a. Karya Seni Keramik

Karya keramik dalam bentuk seni terapan banyak kita lihat dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk karya seni keramik terapan di antaranya berupa perlengkapan makan dan minum, guci, peralatan memasak, serta hiasan bangunan.

b. Karya Seni Ukir

Seni ukir terapan yang dapat kita lihat misal-nya pada mebel, hiasan bangunan, bingkai lukisan, dan bingkai cermin.Daerah-daerah yang terkenal dengan karya seni ukirnya yaitu Toraja, Bali, dan Jepara.

c. Karya Seni Tekstil

Seni tekstil dalam bentuk seni terapan di antaranya berupa kain batik, sarung tenun, dan aneka sulaman. Karya seni tekstil tersebut diaplikasikan pada benda-benda pakai, misalnya pakaian, taplak meja, sarung bantal, dan tas.

d. Karya Seni Topeng

Selain berfungsi sebagai properti tari, topeng juga sering difungsikan sebagai hiasan dinding. Daerah yang terkenal akan kerajinan topeng yaitu Surakarta, Bali, dan Jawa Barat.

e. Karya Seni Kerajinan Perak

Kotagede di Yogyakarta merupakan salah satu daerah yang terkenal dengan seni kerajinan perak. Adapun jenis-jenis kerajinan yang dihasilkan antara lain: aneka perhiasan, penahan tirai, penahan kawat nyamuk, dan miniatur becak.

8) Sekolah Dasar (SD)

Pendidikan di sekolah dasar merupakan lembaga yang dikelola dan diatur oleh pemerintah yang bergerak di bidang pendidikan yang diselenggarakan secara formal yang berlangsung selama 6 tahun dari kelas 1 sampai kelas 6. Sekolah Dasar menjadi syarat agar bisa melanjutkan ke sekolah menengah. Sesuai dengan Undang-undang No.20 tahun 2003 pada BAB VI pasal 17 menjelaskan “Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah”.

9) Kelas Empat Sekolah Dasar

Menurut Izzanty.R.E, dkk. (2008) anak pada usia 6 tahun sampai masuk ke masa pubertas dan remaja awal yang berkisar usia 11-13 tahun dapat disebut sebagai masa kanak-kanak akhir. Pada masa ini anak-anak sudah matang untuk di Sekolah Dasar. Dalam masa kanak-kanak akhir terdapat masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar, yang berlangsung antara usia 9/10 tahun-12/13 tahun, biasanya mereka mulai duduk di kelas 4 sekolah dasar.

Menurut Marsh dalam Izzaty,R.E, dkk (2008: 118), Strategi guru dalam pembelajaran pada masa kanak-kanak akhir diantaranya adalah adalah:

- a. Menggunakan bahan-bahan yang konkret, misalnya barang/benda konkret.
- b. Gunakan alat visual.
- c. Gunakan contoh-contoh yang sudah akrab dengan anak dari hal yang bersifat sederhana ke yang bersifat kompleks.
- d. Menjamin penyajian yang singkat dan terorganisir dengan baik.

B. METODE PERANCANGAN

1. Bentuk Data

a. Data verbal

Data verbal ini diperoleh dari hasil penelitian berbagai buku dan sumber tertulis lainnya. Buku yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan karya ini adalah:

- 1) Buku Seni Budaya dan keterampilan untuk SD kelas 4 yang ditulis oleh Barmin, Eko Wijono dan setyawan yang diterbitkan tahun 2012.
- 2) Buku Seni Budaya elektronik SD kelas 4 diterbitkan Kementrian Pendidikan Nasional ditulis oleh Ari Subekti, Rantinah, dan Supriyantiningtyas tahun 2010.
- 3) Buku pendamping *Authentic Assessment* Pembelajaran Tematik Terpadu Seni Budaya dan Prakarya untuk SD/MI kelas IV yang di tulis oleh Dyah Sriwilujeng, dkk. Tahun 2013.

Adapun hasil dari penelitian dari berbagi sumber di atas adalah sebagai berikut:

1. Karya seni rupa terapan

Karya seni rupa terapan dapat disebut juga sebagai karya seni rupa aplikatif yaitu karya seni yang telah di terapkan atau diaplikasikan pada bentuk-bentuk fungsional. Segala bentuk yang dibuat bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.

2. Mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan

Negara Indonesia terdiri dari berbagai suku bangsa yang memiliki kekayaan budaya yang beragam. Salah satunya adalah kekayaan karya seni rupa, terutama karya senirupa terapan. Ada beberapa faktor yang menyebabkan beraneka ragamnya jenis karya seni rupa terapan yang dihasilkan daerah-daerah Indonesia. Faktor-faktor tersebut, antara lain letak geografis dan potensi alam yang berbeda dan adat-istiadat serta kepercayaan yang berbeda. Selain itu, pengaruh dari daerah atau negara lain seiring dengan sejarah perkembangan suatu daerah juga mempengaruhi jenis karya seni rupa yang dihasilkan. Setiap karya seni rupa tersebut memiliki keistimewaan dan ciri khas, baik di tinjau dari segi keindahan maupun kenyamanan pemakaiannya. Beberapa daerah tertentu menghasilkan karya senirupa terapan yang sudah terkenal di seluruh Indonesia. Bahkan ada yang hasil karyanya cukup terkenal di mancanegara. Adapun jenis-jenis karya senirupa terapan:

i. Karya Seni Tekstil

Karya senirupa terapan yang berbahan dari tekstil, antara lain kain batik, kain tenun, dan kain songket. Berbagai jenis kain tersebut diaplikasikan menjadi benda-benda pakai, seperti kemeja, kebaya, selendang, kain sarung, taplak meja, sarung bantal, dan tas. Ada beberapa daerah di Indonesia, terutama di Jawa dan Madura, yang

menjadi sentra produksi kain batik. Contohnya adalah yang terdapat di kota-kota seperti Surakarta, Pekalongan, dan Cirebon. Sedangkan kota penghasil kain tenun yang terkenal adalah Palembang.

ii. Karya Seni Ukir

Karya seni rupa terapan hasil ukiran dapat kita lihat di sekitar kita berupa berbagai mebel hiasan rumah, bingkai dan bingkai lukisan. Banyak meja mebel yang berukir indah dan harganya mahal. Rumah yang banyak menggunakan kayu berukir contohnya rumah adat Jawa, Kalimantan, Toraja dan Bali. Jawa, Bali dan Toraja merupakan daerah penghasil karya-karya seni ukir yang terkenal. Ukiran-ukiran dari masing-masing daerah tersebut memiliki keistimewaan dan ciri khas sendiri.

iii. Karya Seni Keramik

Karya seni rupa terapan dari bahan keramik banyak kita lihat di lingkungan keluarga. Karya seni rupa terapan ini berupa pot bunga maupun barang pecah belah lainnya. Barang pecah belah yang terbuat dari keramik kebanyakan berupa peralatan makan dan minum. Daerah-daerah yang terkenal sebagai penghasil keramik adalah Kasongan (Yogyakarta), Bayat (Klaten), Pleret (Purwakarta) dan Lombok (Nusa Tenggara Barat). Karya seni keramik yang dihasilkan masing-masing daerah tersebut memiliki keistimewaan dan ciri khas sendiri-sendiri.

iv. Karya Seni Topeng

Karya seni topeng terdapat di beberapa daerah, terutama di daerah-daerah yang memiliki kesenian yang membutuhkan aksesori topeng. Banyak tarian daerah yang memakai aksesori topeng. Setiap topeng yang dibuat disuatu daerah memiliki cirikhas dan karakter yang berbeda-beda. Bentuk topeng di daerah Jawa Barat mirip dengan wayang golek yang jenaka. Bentuk topeng dari Jawa Tengah dan Jawa Timur mirip bentuk wayang kulit berupa wajah-wajah tampan atau cantik, sedangkan topeng dari Bali banyak yang berupa bentuk raksasa dan juga kepala hewan.

v. Karya seni kerajinan Perak

Kotagede merupakan salah satu daerah yang terkenal dengan karya seni kerajinan perak. Banyak dari karya seni kerajinan perak yang dihasilkan berupa perhiasan. Selain perhiasan seni kerajinan perak juga ada yang berupa miniatur, seperti miniatur kendaraan, wayang, candi dan masih banyak lainnya.

b. Data Visual



Gambar 1: **Topeng Kumbakarna dari Bali**
(Sumber: www.Budaya-Indonesia.Org)



Gambar 2: **Tari Topeng Kedok Klana dari Cirebon**
(Sumber: www.disparbud.jabarprov.go.id)



Gambar 3: Foto proses membatik
(Sumber: www.batiktiara.wordpress.com)



Gambar 4: Batik parang
(Sumber: www.batikjirolupat.com)



Gambar 5: **Baju Adat Tenun dari Lombok**
(Sumber: www.lombok-inges.blogspot.com)



Gambar 6: **Gerabah**
(Sumber: www.baskaragerabahbatiktulis.blogspot.com)



Gambar 7: **Gebyok Mantén Ukiran Jepara.**
(Sumber: www.maxhavelaarfurniture.indonetwork.net)



Gambar 8: **Rumah adat Lamin Kalimantan Timur**
(Sumber: www.senibudaya-indonesia.blogspot.com)

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pencipta karya ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan atau peninjauan secara langsung untuk memperoleh data yang ada.

b. Dokumentasi

Data-data visual antara lain berbagai macam foto karya seni rupa terapan nusantara.

3. Alat atau Instrumen

Alat yang digunakan dalam pembuatan karya ilustrasi ini meliputi :

a. Pensil

Pensil digunakan untuk membuat sketsa gambar yang akan dibuat. Sebelum menggambar objek dengan tinta, maka bentuk dasar dari objek yang akan digambar dibuat sketnya terlebih dahulu. Pensil yang digunakan adalah pensil HB atau pensil dengan tingkat kelunakan sedang. Penulis sengaja menggunakan pensil ini untuk membuat sketsa karena dengan tingkat kelunakannya yang sedang, maka pensil ini tidak mengotori kertas gambar serta mudah untuk dihapus.

b. Karet Penghapus

Karet penghapus digunakan untuk menghapus sket apabila terjadi kesalahan serta menghapus sket setelah gambar ditebalkan dengan spidol. Penghapus

yang digunakan menggunakan dengan tingkat elastisitas bagus sehingga mampu menghapus dengan bersih serta tidak melukai permukaan kertas.

c. Spidol

Spidol digunakan sebagai bahan utama untuk membuat gambar ilustrasi dalam membuat objek gambar. Fungsinya yaitu untuk memperjelas garis/arsiran pada gambar.

d. Busur Derajat

Busur derajat digunakan untuk membentuk sudut ketika mulai mengerjakan desain awal untuk kemudian dicetak. Penggunaan busur derajat dimaksudkan agar sudut yang dihasilkan ketika membuat lipatan bisa lebih presisi.

e. *Cutter/ pen- type cutter*

Pisau *Cutter* berbentuk pena digunakan membuat lubang pada saat pemotongan desain awal dan pemotongan gambar yang sudah dicetak. Pemotongan gambar dengan menggunakan *pen- type cutter* dilakukan pada bidang kertas yang sulit dilakukan dengan gunting, misalkan membuat lubang di tengah bidang kertas.

f. *Cutting mat*

Cutting mat digunakan sebagai alas saat memotong kertas. Selain memudahkan proses pemotongan *cutting mat* juga memudahkan untuk menentukan ukuran pada bidang kertas, karena pada permukaan *cutting mat* terdapat *grid* beserta angka dalam centi meter. *Cutting mat* juga dapat membuat mata *cutter* lebih awet karna kelenturanya.

g. *Scanner*

Scanner diperlukan untuk mengubah gambar tangan menjadi gambar digital dan agar dapat diberi warna di komputer bila gambar belum diwarnai.

h. *Hardware* (perangkat keras)

Perangkat keras yang digunakan oleh penulis adalah satu set *notebook* Asus seri A46CM.

i. *Software* (perangkat lunak)

Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat proyek studi ini ada 2 jenis *Software*.

1) Adobe Photoshop CS 3

Pertama adalah *Software* Adobe Photoshop CS 3 digunakan untuk memberi warna dan mengedit gambar yang telah di-*scan*. Program Adobe Photoshop merupakan program yang banyak digunakan dalam mengolah hasil gambar secara digital. Keunggulan ada penambahan fitur dari versi sebelumnya seperti : *puppet warp* dan fitur *refine edge*. Fitur *puppet warp* ini digunakan untuk memperbaiki gambar/foto dengan cara menggerakkan bagian gambar/photo sesuai keinginan seperti misalnya; untuk mengecilkan bagian perut, memposisikan bentuk badan yang kurang pas.

2) *Coreldraw X5*

Program yang kedua adalah Coreldraw X5 digunakan untuk memberi teks dan membantu dalam menyusun buku *pop-up*. Coreldraw X5 merupakan software desain berbasis vektor yang paling banyak digunakan oleh para desainer. Selain mudah digunakan, Coreldraw X5 untuk saat ini juga telah dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas pendukung yang memudahkan para desainer untuk mendesain sesuatu terutama di bidang *vektor art*. Keunggulannya adalah kaya akan konten dan *template* yang profesional, mempertajam *image* langsung, identifikasi *font*, dan adanya beberapa *font* khusus yang belum ada pada program sebelumnya.

j. *Pen Tablet*

Pen tablet juga dikenal sebagai tablet grafis (*graphic tablet*) sebuah perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk menggambar langsung ke komputer, seperti menggambar di atas kertas dengan menggunakan pensil. Sebuah tablet grafis terdiri dari tablet digital dan sebuah kursor ataupun sebuah pena digital. *Pen tablet* yang digunakan adalah *Genius Easypen i405x*.

k. Gunting

Gunting digunakan untuk memotong kertas pada saat pemotongan desain awal dan pemotongan gambar yang sudah dicetak.

1. *Dobletipe*

Lem digunakan untuk merekatkan desain awal dan gambar cetak yang sudah jadi.

4. Proses Pembuatan Karya

Pada proses berkarya ilustrasi buku *pop-up* ini meliputi dua tahapan yaitu pra-produksi dan produksi:

1. Sketsa

Sketsa dibuat dengan pensil yang kemudian ditebalkan dengan *drawingpen* untuk kemudian diwarnai melalui komputer.

2. Pewarnaan

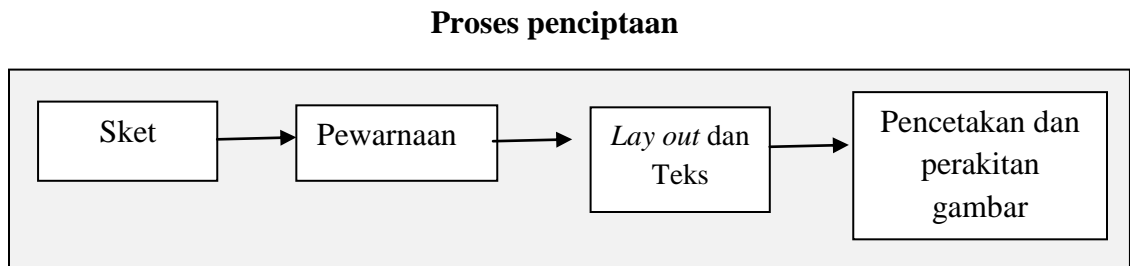
Sket yang sudah matang kemudian di-*scan*, agar dapat diwarnai lewat komputer. *Scan* digunakan untuk mendigitalisasi gambar sket menjadi data digital dan dapat diberi warna di komputer menggunakan *software Adobe Photoshop CS3*.

3. *Layout* dan pemberian teks

Gambar digital yang sudah diwarnai kemudian di tata dan diberi teks menggunakan *software Coreldraw X4*. Pemberian teks menggunakan prinsip-prinsip desain.

4. Pencetakan dan perakitan gambar

Gambar yang telah selesai diolah di komputer, kemudian gambar tersebut dicetak. Setelah dicetak gambar tersebut dipotong dan dirakit menurut pola yang telah dibuat. Lembaran-lembaran yang sudah jadi kemudian dilakukan *finishing* dengan penjilidan agar menjadi sebuah buku.



Gambar 9: Bagan Proses Pembuatan Proyek Studi

BAB III

KONSEP DAN VISUALISASI

A. Konsep

Dalam Tugas Akhir Karya Seni ini karya saya menggunakan konsep *pop-up*. *Pop-up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi. Karya ini akan menampilkan materi pelajaran Seni Budaya khususnya karya senirupa terapan kedalam media pembelajaran model *pop-up*. Media pembelajaran dalam model *pop-up* ini menonjolkan contoh-contoh karya seni rupa terapan dari berbagai daerah di Indonesia. Model *pop-up* sebagai media pembelajaran senirupa terapan ini berdasarkan materi yang diajarkan di kelas 4 Sekolah Dasar.

1. Konsep Perancangan

Proyek tugas akhir ini adalah membuat buku *pop-up* Seni Budaya yang di dalamnya berisikan berbagai jenis karya seni rupa terapan yang ada di Nusantara beserta contoh-contoh karyanya. Isi atau materi dalam karya ini berdasarkan buku pelajaran seni budaya yang digunakan padasekolah dasar baik kurikulum 2013 maupun yang 2006. Isi dicetak menggunakan kertas ivory 230grm (20x27cm). Untuk penjilidan menggunakan *hardcover*.

Buku ini terdiri dari 18 halaman, adapun isi dari buku *pop-up* seni budaya sebagai berikut:

1) Halaman pembuka (lembar 1)

Dalam halaman ini menjelaskan mengenai makna karya seni rupa terapan. Serta menggambarkan dan menjelaskan bahwa dalam kehidupan sehari-hari banyak karya seni rupa terapan yang sering kita jumpai dan kita gunakan.

2) Materi pertama (lembar 2-4)

Materi yang pertama ini menjelaskan mengenai karya seni keramik yaitu meliputi berbagai macam karya seni keramik yang sering dijumpai dan digunakan. Dalam halaman ini juga menjelaskan mengenai daerah-daerah di Indonesia yang menghasilkan karya seni keramik. Dalam materi ini contoh karya seni keramik dalam bentuk *pop-up* berupa vas dan satu set teko.

3) Materi kedua (lembar 5-7)

Materi kedua ini menjelaskan tentang karya seni tekstil yaitu mulai dari jenis-jenisnya sampai daerah-daerah penghasilnya. Dalam materi ini contoh karya seni tekstil yang ditampilkan dalam untuk *pop-up* adalah batik dan tenun.

4) Materi ketiga (lembar 8-10)

Materi ketiga ini menjelaskan tentang karya seni ukir, yaitu mengenai berbagai penerapan karya seni ukir serta menjelaskan daerah-daerah di Indonesia yang menjadi penghasil karya seni ukir ini. Dalam materi ini

contoh karya seni ukir yang di angkat dalam bentuk *pop-up* adalah seni ukir berupa “gebyok” yang sering digunakan dalam acara pernikahan dan seni ukir pada rumah adat Kalimantan.

5) Materi keempat (lembar 11-13)

Dalam materi ini menjelaskan tentang keanekaragaman karya seni topeng yang ada di Indonesia beserta daerah-daerah penghasilnya. Dalam materi ini contoh karya yang ditampilkan dalam bentuk *pop-up* adalah karya seni topeng dari Bali dan seni topeng dari Jawa Barat.

6) Materi kelima (lembar 14-16)

Dalam materi ini menjelaskan tentang berbagai macam karya seni kerajinan perak serta daerah penghasilnya. Contoh karya seni perak yang ditampilkan dalam bentuk *pop-up* dalam materi ini berupa perhiasan perak dan miniatur perahu dari perak.

7) Halaman penutup (lembar 17-18)

Dalam halaman ini menyampaikan tentang kekayaan Indonesia akan seni dan budaya serta menyampaikan pentingnya kita melestarikan dan menjaga warisan nenek moyang tersebut. Halaman ini menampilkan ilustrasi *pop-up* tentang keanekaragaman suku budaya dengan pakaian adat beserta rumah adatnya.

2. Strategi Desain

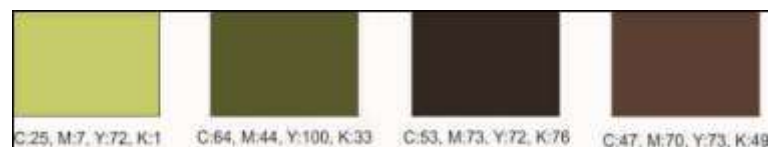
Strategi yang digunakan untuk menyusun elemen-elemen desain dalam tiap halaman buku *pop-up* Seni budaya antaralain dengan menentukan warna buku baik dalam *cover*, ataupun warna pada tiap-tiap halamannya. Memilih jenis font yang akan digunakan, dan membuat strategi garis besar tataletak atau layoutnya.

a. Warna

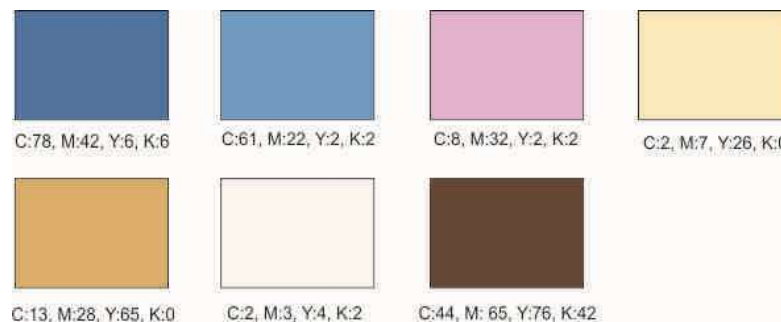
1) *Pop-up* 1



2) *Pop-up* 2: karya seni rupa terapan keramik



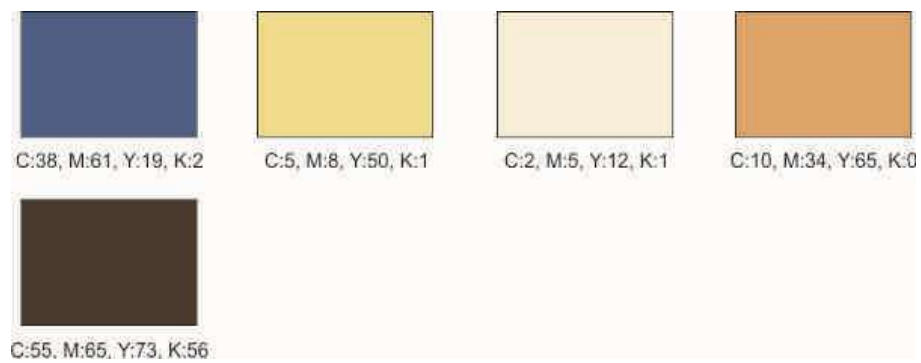
3) *Pop-up* 3: Karya seni rupa terapan keramik



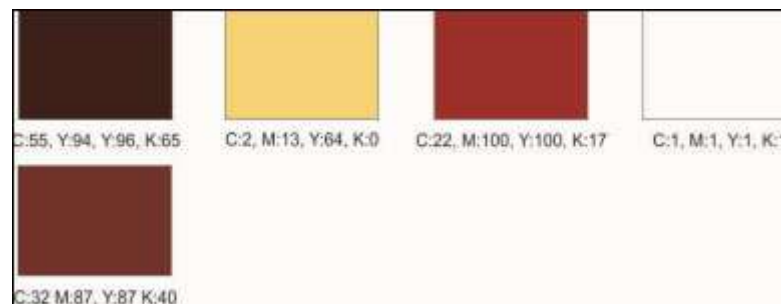
4) *Pop-up 4: Karya seni rupa terapan tekstil tenun*



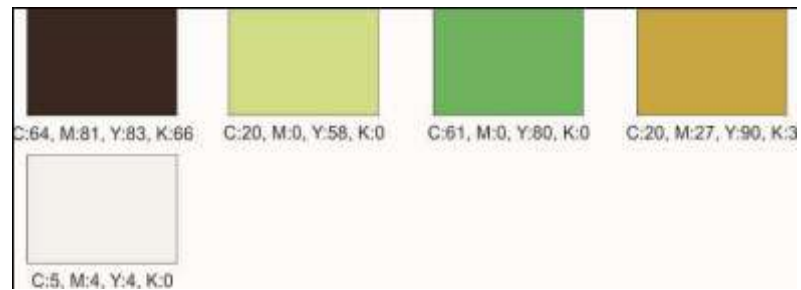
5) *Pop-up 5: Karya seni rupa terapan tekstil batik*



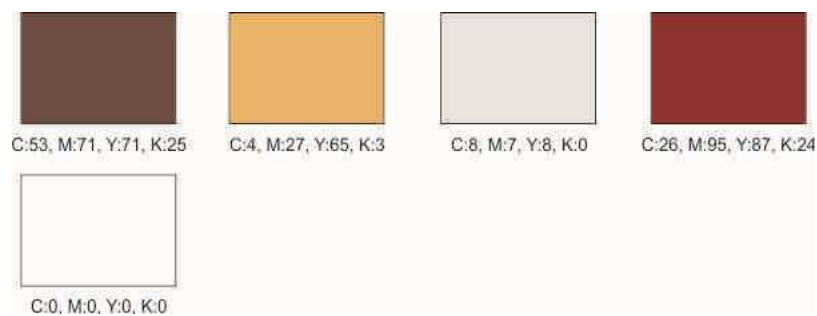
6) *Pop-up 6: Karya seni rupa terapan ukir “gebyok”*



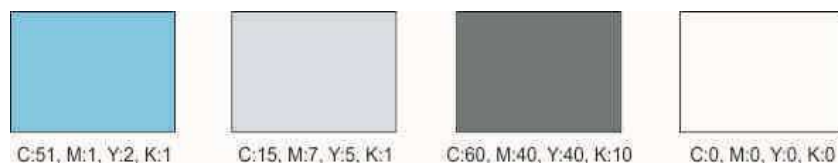
7) *Pop-up 7*: Karya seni rupa terapan ukir rumah adat Kalimantan



8) *Pop-up 8*: Karya seni rupa terapan perak perhiasan



9) *Pop-up 9*: karya seni rupa terapan perak miniatur perahu



10) *Pop-up 10*: Karya seni rupa terapan topeng dari jawa barat



11) *Pop-up 11*: Karya seni rupa terapan topeng topeng dari bali



B. Visualisasi

1. Cover

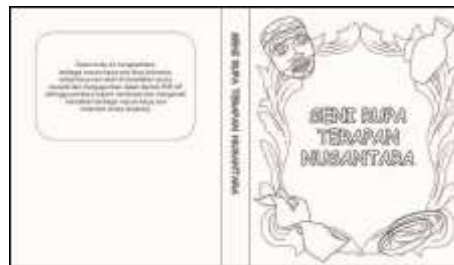
a) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 9: ***Rough layout cover***

(Sumber: dokumentasi pribadi)

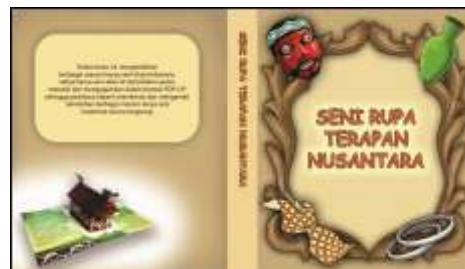
b) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 10 : ***Comprehensive Layout cover***

(Sumber: dokumentasi pribadi)

c) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 11: ***Final Design Layout cover***

(Sumber: dokumentasi pribadi)

- (1) Nama media : Buku *pop-up* (cover depan dan belakang)
- (2) Ukuran : 40cmX27cm
- (3) Format : *Potrait*
- (4) Bahan : Ivory 230 gram (*hard cover*)
- (5) Keterangan :

a Teks:

1 *Head line*: Senirupa terapan nusantara

2 *Signature*: Nama pengarang

3 *Closing word*:

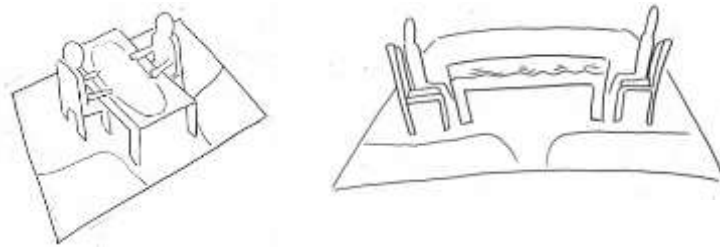
b *Font*: *Comic sands* dan *arial*

c *Visual*:

Desain *cover* didominasi warna coklat keemasan. Ornamen digunakan untuk membingkai judul buku pada *cover* sebagai *point of interest*. Desain *cover* memuat dan mewakili ilustrasi-ilustrasi yang ada di dalam buku. Disusun dengan mempertimbangkan komposisi antara lain keseimbangan, kesatuan, dan irama agar terlihat estetik.

2. Pop-up 1

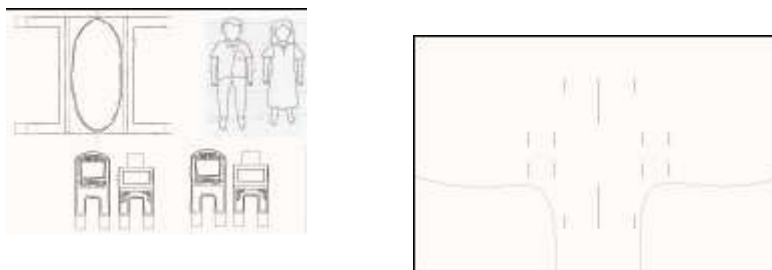
a) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 12: *Rough layout pop-up 1*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

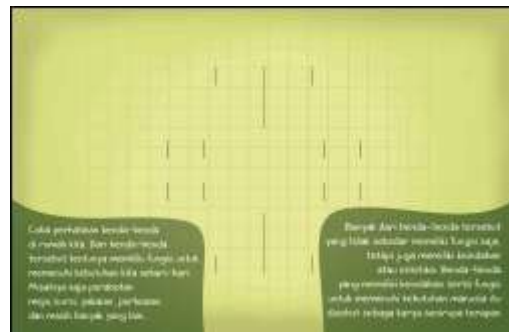
b) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 13: *Comprehensive Layout Pop-up 1*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

c) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 14: *Final Design Layout Pop-up1*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

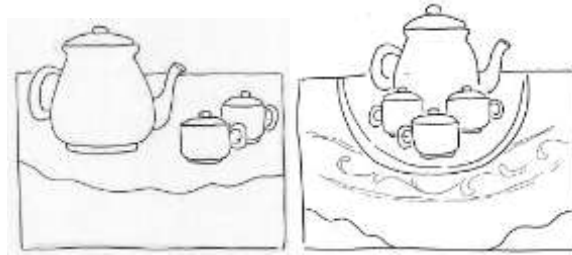
- (1) Nama media : Buku *Pop-up*
- (2) Ukuran : 40 cmX27cm
- (3) Format : *landscape* (2 X Potrait)
- (4) Bahan : Ivory 230 gram
- (5) Keterangan

a *Font: Smart kids*

b *Visual:* Dalam halaman ini menampilkan *pop-up* yang menggambarkan suasana didalam rumah khususnya diruang makan. Terdapat satu set meja makan berserta dua orang yang dengan mengenakan baju batik. Pada bagian meja terdapat taplak/alas meja dengan motif kawung. Pada bagian halaman/dasar menggambarkan sebuah lantai dengan tekstur semu. Warna dominan pada bagian lantainya adalah hijau muda. Teknik *pop-up* yang digunakan adalah *Box* bisa dilihat pada bagian meja namun modifikasi lagi dengan menambahkan bentuk kursi pada samping kanan dan kiri meja yang dikaitkan oleh figur yang sedang duduk dikursi tersebut.

3. *Pop-up 2*

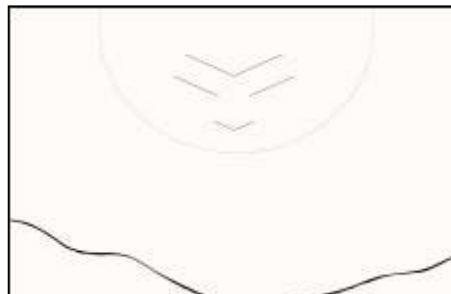
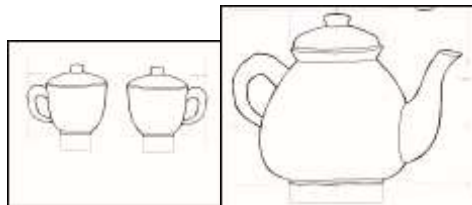
a) *Rough Layout (layout kasar)*



Gambar 15: *Rough layout pop-up 2*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

b) *Comprehensive Layout (layout lengkap)*



Gambar 16: *Comprehensive Layout Pop-up 2*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

c) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 17: *Final Design Layout Pop-up 2*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

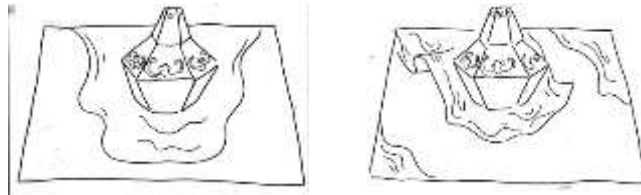
- (1) Nama media : Buku *Pop-up*
- (2) Ukuran : 40 cmX27cm
- (3) Format : *landscape* (2 X Potrait)
- (4) Bahan : *Ivory* 230 gram
- (5) Keterangan

a Font: *Smart kids*

b Visual: warna dominan hijau muda sebagai alas dengan tekstur semu berupa glaveri kain. objek yang ditonjolkan adalah ilustrasi dengan teknik *pop-up* berupa teko dan cangkirnya dengan warna coklat. Dilengkapi dengan teks yang mendukung ilustrasi *pop-up*. *Layout* pada halaman ini menempatkan objek utama pada posisi senter. Secara visual padahalaman ini menggambarkan sebuah satu set teko yang berada di atas meja bertaplak. Teknik *pop-up* yang di gunakan adalah *V-Fold*, bentuk ini adalah bentuk paling identik dari buku *Pop-up*. Bentuk lipatan kertas yang berdiri saat halaman dibuka dan seolah-olah tenggelam saat halaman ditutup kembali. Bentuk *V-fold* ini memberi ilusi bahwa objek bermunculan dari dalam halaman.

4. ***Pop-up 3***

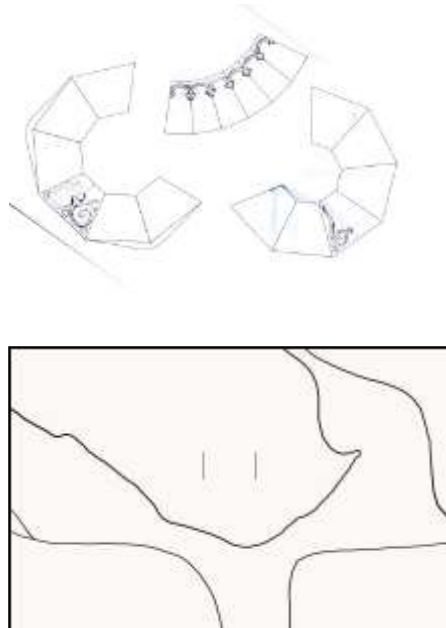
a) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 18: ***Rough layout pop-up 3***

(Sumber: dokumentasi pribadi)

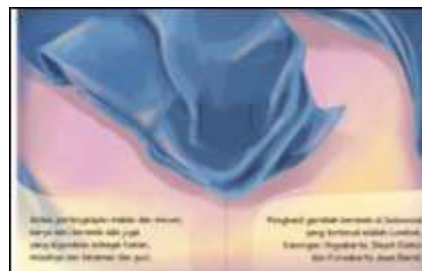
b) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 19: ***Comprehensive Layout Pop-up 3***

(Sumber: dokumentasi pribadi)

c) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 20: *Final Design Pop-up 3*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

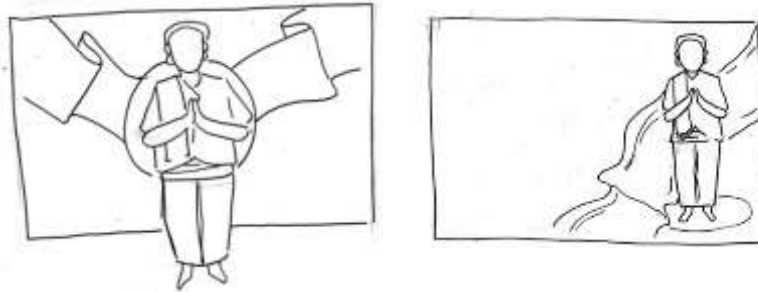
- (1) Nama media : Buku *pop-up*
- (2) Ukuran : 40cmX27cm
- (3) Format : *landscape* (2 X Potrait)
- (4) Bahan : Ivory 230 gram
- (5) Keterangan :

a Font: *Smart kids*

b *Visual*: warna dominan kuning kecoklatan. dengan alas bertekstur semu kain panjang dengan warna biru sebagai pendukung estetika pada obek utama yaitu *pop-up* berupa vas. Dilengkapi dengan teks yang mendukung ilustrasi *pop-up*. Teknik *pop-up* yang digunakan merupakan pengembangan dari teknik *Box & Cylinder*, Merupakan bentuk kubus atau silinder yang muncul seolah-olah mengembang dari tengah halaman. Pada teknik *pop-up* ini dikembangkan menjadi bentuk yang lebih kompleks yaitu penggabungan beberapa bidang yang menjadikanya sebagai bentuk ruang segi enam.

5. *Pop-up 4*

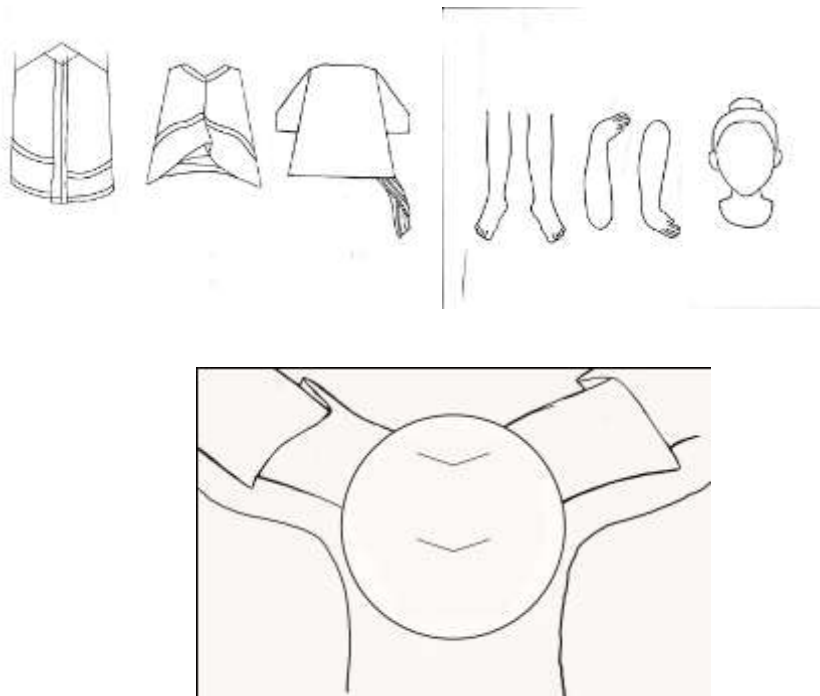
a) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 21: *Rough layout pop-up 4*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

b) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 22: *Comprehensive Layout Pop-up 3*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

c) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 23: *Final Design Layout Pop-up 4*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

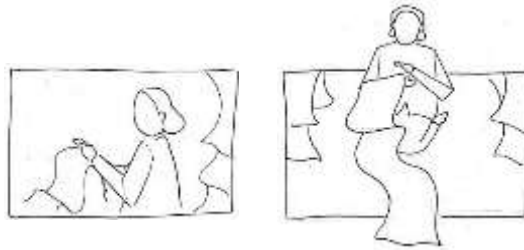
- (1) Nama media : BukuPop-Up
- (2) Ukuran : 40 cmX27cm
- (3) Format : *Landscape* (2 X Potrait)
- (4) Bahan : Ivory 230 gram
- (5) Keterangan :

a *Font: Smart kids*

b *Visual:* pada halaman *pop-up* ini menampilkan model dengan baju adat dari daerah lombok yang merupakan hasil dari kerajinan tenun. Untuk warna karya tenun yang dikenakan ditambahkan aksesoris kain tenun berupa sarung berwarna merah marun yang menjulur dari pundak. Pada bagian background atau halaman menggunakan warna dominan biru muda dengan gaya dekoratif. pada bagian belakang model terdapat lingkaran dengan warna kuning sebagai pendukung *point of interest* pada model baju adat. bagian kanan dan kiri terdapat kain dengan gaya dekoratif sebagai pendukung model *pop-up* dengan warna hitam. Pada bagian kanan dan kiri halaman di lengkapi dengan teks yang mendukung karya seni tekstil tenun ini. Menggunakan teknik *pop-up Floating Layers*. Teknik ini akan mengangkat ilustrasi dari halaman, menciptakan ilusi bahwa objek mengambang di atas permukaan halaman.

6. Pop-up 5

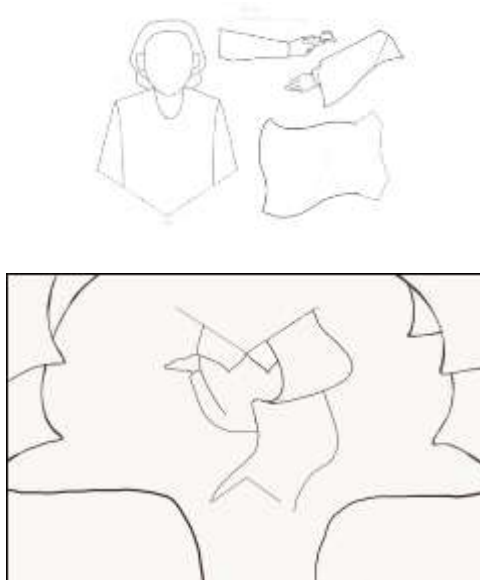
a) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 24: ***Rough layout Pop-up 5***

(Sumber: dokumentasi pribadi)

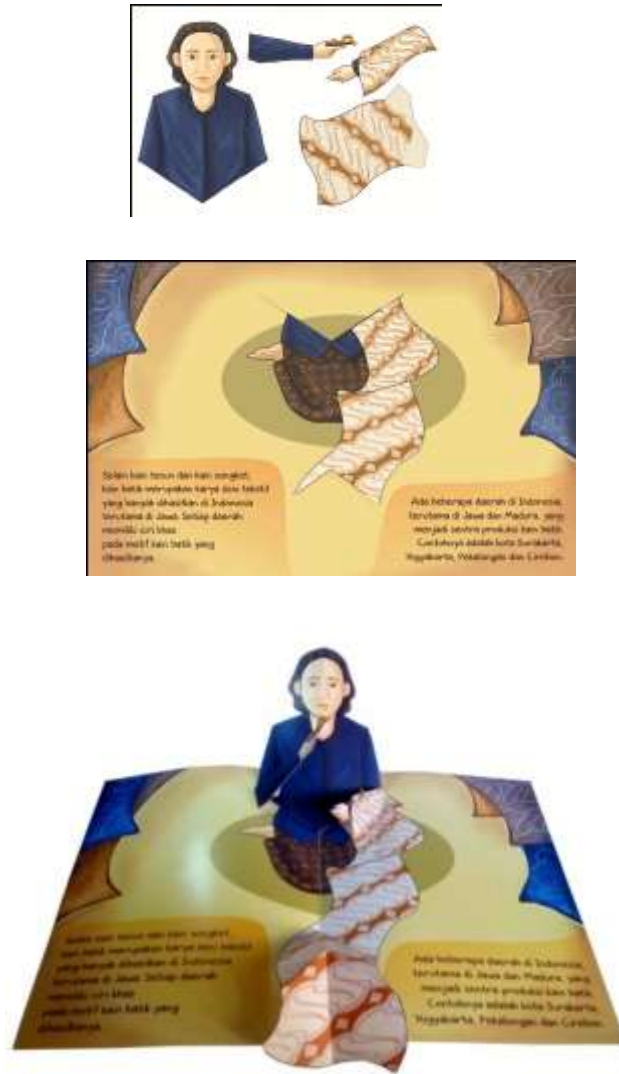
b) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 25: ***Comprehensive Layout Pop-up 5***

(Sumber: dokumentasi pribadi)

c) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 26: *Final Design Layout Pop-up 5*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Halaman 7

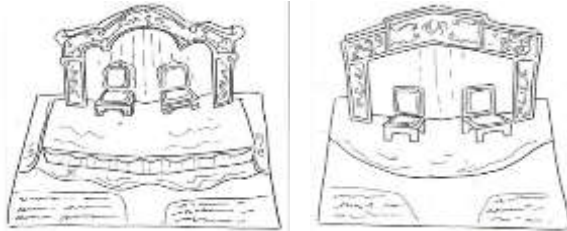
- (1) Nama media : Buku *Pop-Up*
- (2) Ukuran : 40 cmX27cm
- (3) Format : *landscape* (2 X Potrait)
- (4) Bahan : Ivory 230 gram
- (5) Keterangan :

a *Font: Smart kids*

b *Visual:* pada halaman *pop-up* ini menampilkan model yang sedang membatik kain dengan motif parang. Untuk model menggunakan warna biru pada bagian baju dan warna coklat pada bagian bawahan. Untuk warna kain batik sendiri menggunakan warna putih. Pada bagian halaman atau background dominan dengan warna orange dengan gaya dekoratif yaitu terdapat bidang lingkaran tepat di pada bagian objek *pop-up* sebagai pendukung letak center dalam layout. Pada bagian kanan dan kiri halaman terdapat kain-kain batik sebagai unsur dekoratif serta pendukung objek *pop-up*. Pada bagian kanan dan kiri halaman terdapat teks yang mendukung gambar *pop-up*. Teknik yang digunakan adalah *Multiple V-Fold*, Bentuk ini merupakan bentuk gabungan beberapa *V-fold* yang terdapat pada bagian badan, tangan dan kain batiknya. Sehingga obyek terlihat lebih berdimensi.

7. Pop-up 6

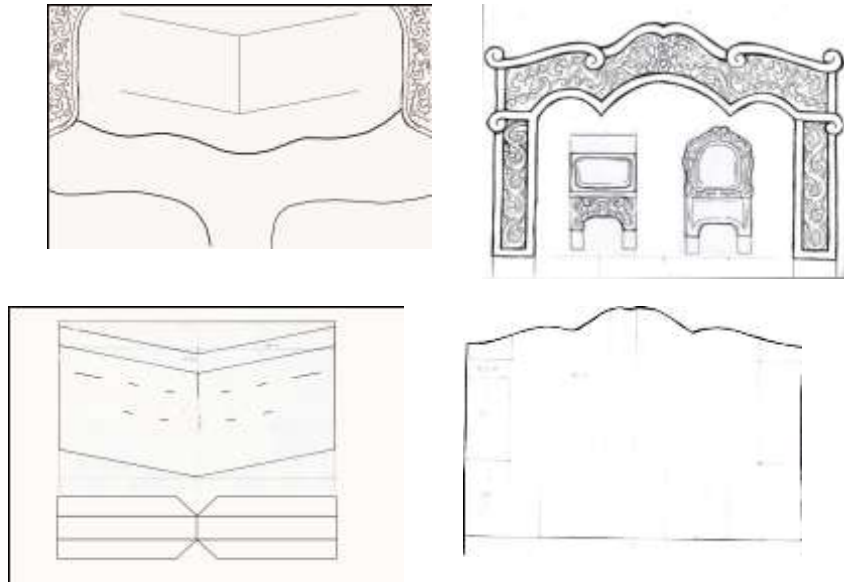
a) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 27: ***Rough layout Pop-up 6***

(Sumber: dokumentasi pribadi)

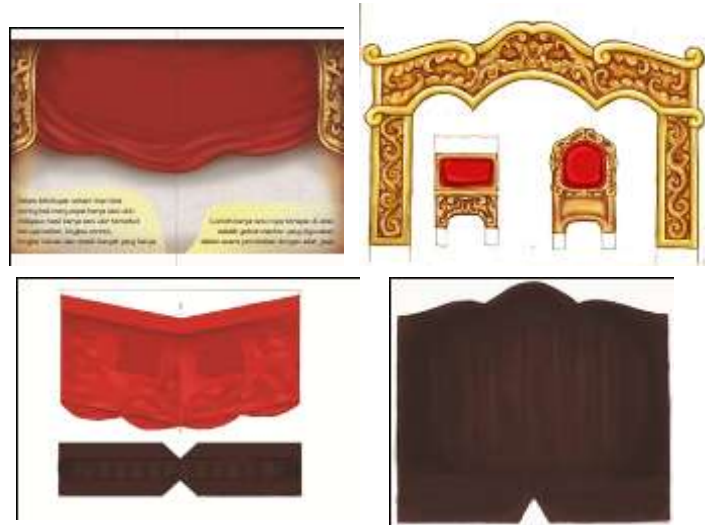
b) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 28: ***Comprehensive Layout buku Pop-up 6***

(Sumber: dokumentasi pribadi)

a) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 29: *Final Design Layout Pop-up 6*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

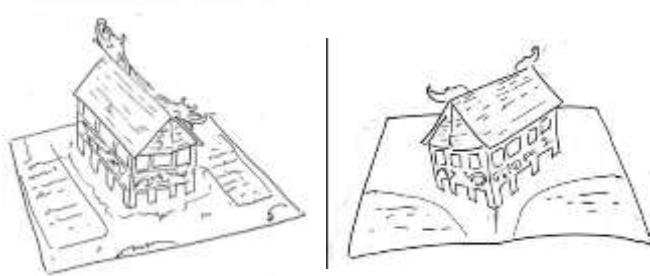
- (1) Nama media : Buku *pop-up*
- (2) Ukuran : 40 cmX27cm
- (3) Format : *landscape* (2 X Potrait)
- (4) Bahan : Ivory 230 gram
- (5) Keterangan :

a Font: *Smart kids*

b Visual: pada halaman ini menampilkan contoh karya seni ukir berupa *pop-up* gebyok disertai dengan dua kursi yang sering digunakan pada acara pernikahan. warna pada halaman menggunakan warna abu-abu dengan gaya dekoratif dengan penambahan motif ukiran pada bagian kanan dan kiri halaman. untuk warna gebyok menggunakan warna kuning keemasan. Kemudian pada bagian blakangnya menggunakan warna coklat gelap untuk mendukung ukiran baik pada kursi maupun ukiran pada gebyok. Warna merah digunakan sebagai alas pada gebyok. Dilengkapi dengan teks yang mendukung *pop-up* gebyok tersebut. Bagian *pop-up* ini pada dasarnya menggunakan teknik *V-Fold*, hanya saja teknik *V-Fold* yang digunakan berangkap- rangkap dan dihubungkan satu sama lain. Hasilnya bentuk *pop-up* terlihat lebih berdimensi dan memiliki ruang.

8. *Pop-up 7*

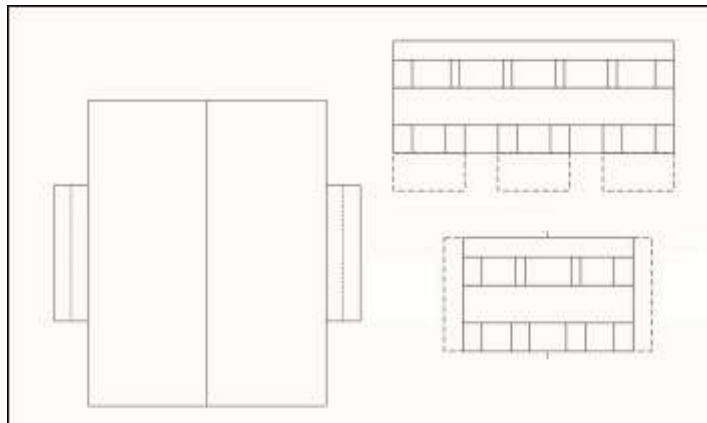
a) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 30: *Rough layout Pop-up 7*

(Sumber: dokumentasipribadi)

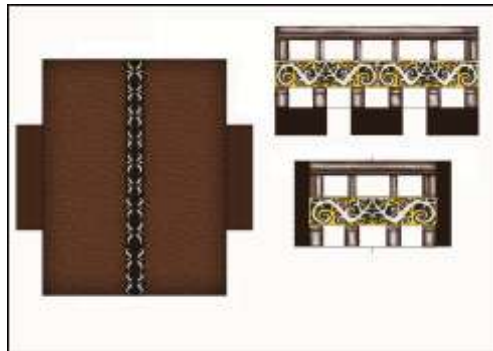
b) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 31: *Comprehensive Layout Pop-up 7*

(Sumber: dokumentasipribadi)

c) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 32: *Final Design Layout Pop-up 7*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

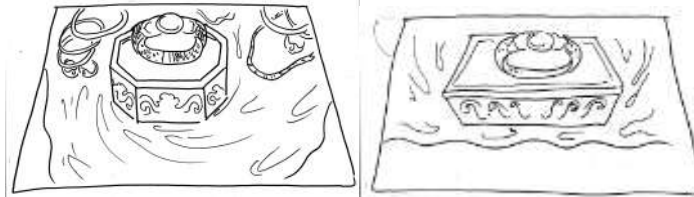
- (1) Nama media : Buku *Pop-Up*
- (2) Ukuran : 40 cmX27cm
- (3) Format : *landscape* (2 X Potrait)
- (4) Bahan : Ivory 230 gram
- (5) Keterangan :

a *Font: Smart kids*

b *Visual:* pada halaman *pop-up* ini menampilkan rumah adat kalimantan. untuk warna yang digunakan sesuai dengan warna rumah adat pada aslinya terutama untuk bagian ukirannya. Warna dominan yang digunakan pada bagian ukiran yaitu kuning,putih dan hitam. Untuk warna atap yaitu menggunakan warna coklat dan pada bagian tiang menggunakan perpaduan warna coklat dan putih. Untuk bagian dasar atau halaman menggunakan warna dominan hijau yang menggambarkan rerumputan dan dipadukan dengan gaya dekoratif dengan menambahkan unsur ornamen kalimantan pada sisi halaman. Dilengkapi dengan teks yang mendukung objek *pop-up*. Teknik *pop-up* yang digunakan adalah teknik *Box* yaitu memiliki bentuk dasar kotak yang terdapat ruang didalamnya hanya saja dikembangkan dengan penambahan bagian atap di atasnya.

9. *Pop-up 8*

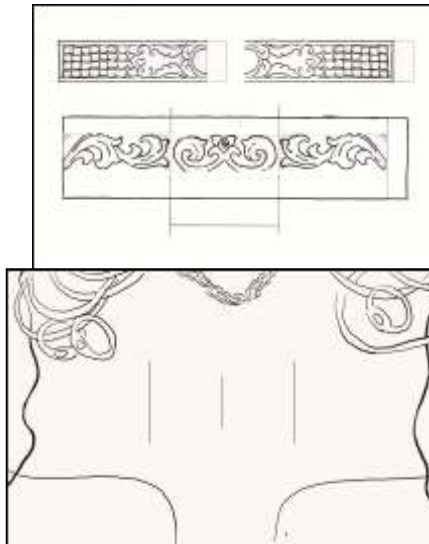
a) *RoughLayout* (layout kasar)



Gambar 33: *Rough layout Pop-up 8*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

b) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 34 : *Comprehensive Layout Pop-up 8*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

c) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 35: *Final Design Layout Pop-up 8*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

(1) Nama media : Buku *pop-up*

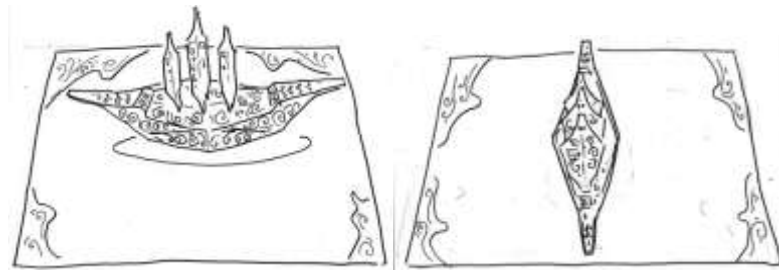
- (2) Ukuran : 40 cmX27cm
- (3) Format : *landscape* (2 X Potrait)
- (4) Bahan : Ivory 230 gram
- (5) Keterangan :

a *Font: Smart kids*

b *Visual:* pada halaman ini menampilkan *pop-up* karya seni kerajinan perak, yaitu perhiasan yang berada dalam kotak perhiasan. perhiasan perak yang ditampilkan dalam halaman ini berupa gelang tangan yang memiliki mata berupa batu mulia. Untuk warna perhiperasan menggunakan warna putih dan abu-abu seperti warna pada perak. Pada kotak perhiasan menggunakan warna coklat sebagai warna kayu. Warna alas pada kotak perhiasan menggunakan warna merah. Pada bagian halaman atau alas berupa gambar kain yang memiliki lekukan yang memusar dimana pusatnya adalah hiasan perak tersebut. Warna pada alas menggunakan waran kekuningan. Pada halaman bagian atas terdapat gambar perhiasan sebagai pendukung objek utama yaitu perhiasan dalam bentuk *pop-up*. Teks yang mendukung *pop-up* karya seni kerajinan perak terdapat pada bagian kanan dan kiri halaman. Teknik *pop-up* yang digunakan adalah *Box & Cylinder*.

10. *Pop-up 9*

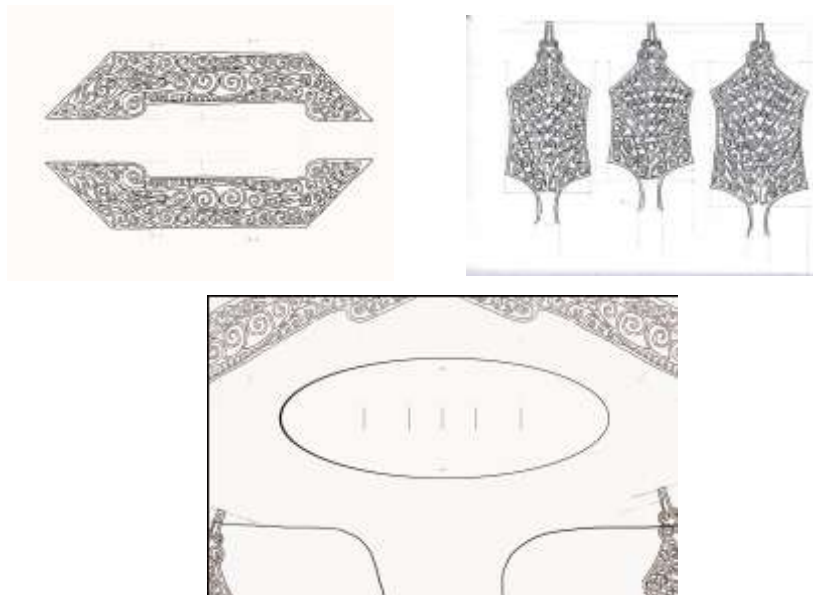
a) *Rough Layout* (layout kasar)



Gambar 36: ***Rough layout Pop-up 9***

(Sumber: dokumentasi pribadi)

b) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 37 : ***Comprehensive Layout Pop-up 9***

(Sumber: dokumentasi pribadi)

c) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 38: *Final Design Layout Pop-up 9*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

- (1) Nama media : Buku *pop-up*
- (2) Ukuran : 40 cmX27cm
- (3) Format : *landscape* (2 X Potrait)
- (4) Bahan : Ivory 230 gram
- (5) Keterangan

a *Font: Smart kids*

b *Visual:* dalam halaman ini *pop-up* yang ditampilkan berupa karya seni perak dalam bentuk miniatur perahu. Warna yang digunakan untuk objek miniatur perahu yaitu warna putih dan abu-abu seperti warna pada perak. warna halaman biru muda dengan menggunakan gaya dekoratif yang dapat dilihat pada bagian sudut-sudut halaman terdapat bentuk-bentuk motif dari perak. Teks terdapat pada bagian kanan dan kiri.

11. *Pop-up 10*

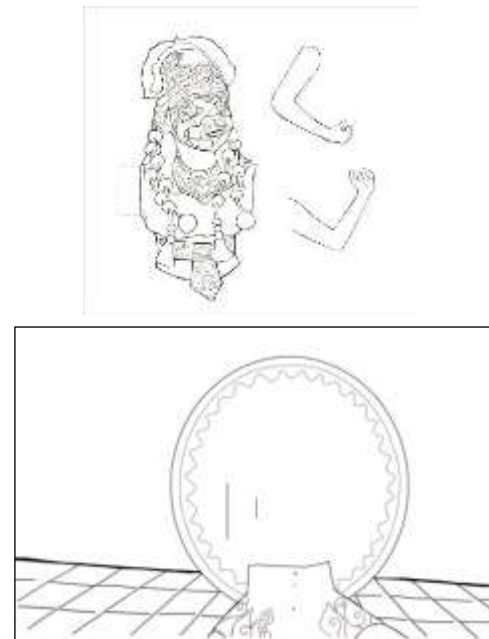
a) *Rough Layout (layout kasar)*



Gambar 39: ***Rough layout Pop-up 10***

(Sumber: dokumentasi pribadi)

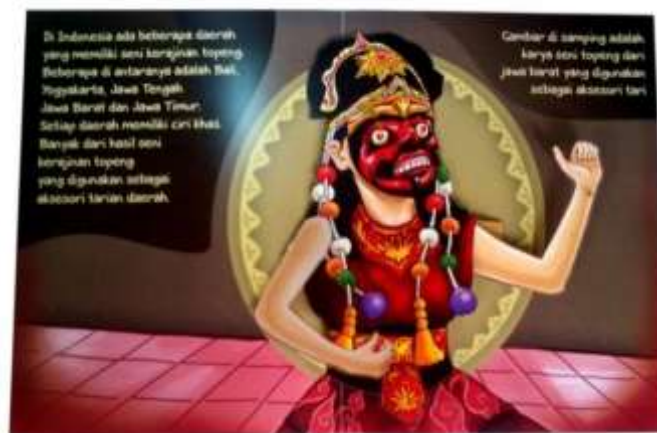
b) *Comprehensive Layout (layout lengkap)*



Gambar 40: ***Comprehensive Layout Pop-up 10***

(Sumber: dokumentasi pribadi)

c) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 41: *Final Design Pop-up 10*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

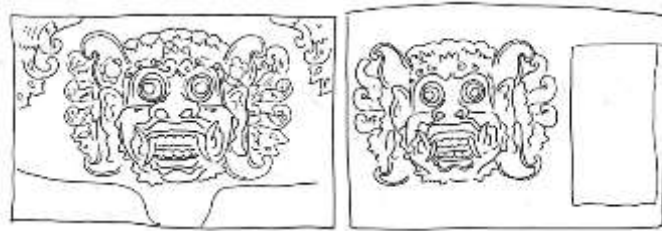
- (1) Nama media : Buku *pop-up*
- (2) Ukuran : 40 cmX27cm
- (3) Format : *landscape* (2 X Potrait)
- (4) Bahan : Ivory 230 gram
- (5) Keterangan :

a *Font: Smart kids*

b *Visual:* dalam halaman ini menampilkan *pop-up* karya seni kerajinan topeng dari daerah jawa barat yang sering digunakan sebagai perlengkapan tarian daerah. Untuk warna objek *pop-up* berupa tari topeng dominan warna merah. Pada bagian halaman/beckground menggunakan warna coklat. Terdapat objek lingkaran di sertai ornamen pada bagian dalam sebagai pendukung objek utama yaitu *po-up* tari topeng. teks terdapat pada bagian kiri halaman. Teknik yang *pop-up* yang digunakan merupakan teknik lipatan 45 derajat yang bisa membiri efek gerakan pada bagian *pop-up*. Bisa dilihat pada bagian tangan tampak bergerak naik dan turun saat buku dibuka seolah-olah sedang menari.

12. *Pop-up 11*

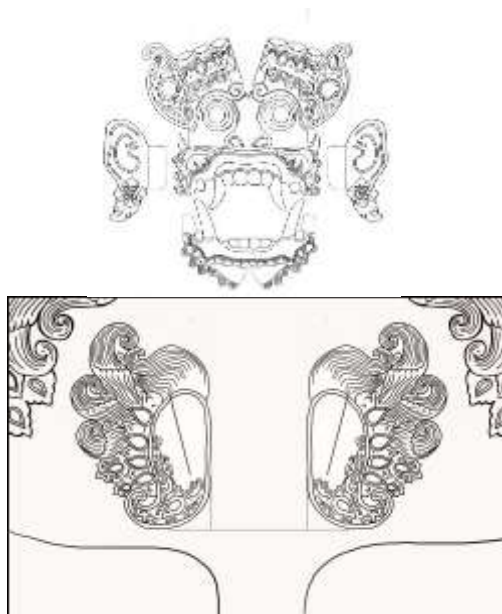
a) *Rought Layout* (layout kasar)



Gambar 42: ***Rough layout Pop-up 11***

(Sumber: dokumentasi pribadi)

b) *Comprehensive Layout* (layout lengkap)



Gambar 43: ***Comprehensive Layout Pop-up 11***

(Sumber: dokumentasi pribadi)

c) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 44: *Final Design Layout Pop-up 11*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

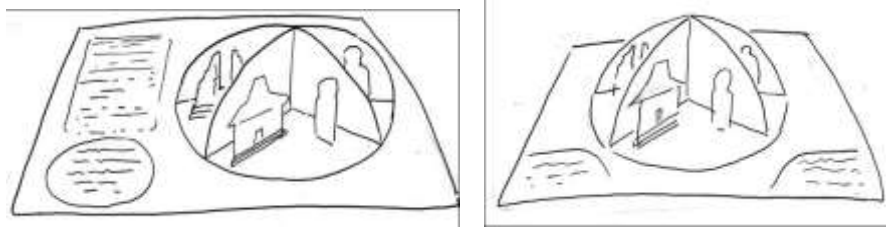
- (1) Nama media : Buku Pop-Up .
- (2) Ukuran : 40 cmX27cm
- (3) Format : landscape (2 X Potrait)
- (4) Bahan : Ivory 230 gram
- (5) Keterangan :

a *Font: Smart kids*

b *Visual:* pada halaman ini karya seni yang di angkat dalam bentuk *pop-up* adalah karya seni topeng dari daerah bali. Warna dominan untuk topeng bali ini adalah merah, berdasarkan warna topeng pada aslinya. Untuk warna halaman *background* menggunakan warna coklat gelap. Dalam halaman ini menggunakan gaya dekoratif dapat di lihat pada bagian sudut atas halaman. Teks terdapat pada bagian kanan dan kiri halaman. Teknik yang digunakan adalah *Bending Shapes* yaitu pembengkokan bentuk. Bisa dilihat pada bagian topeng yang tidak rata melainkan memiliki lekukan-lekukan guna menyerupai topeng yang aslinya.

13. *Pop-up 12*

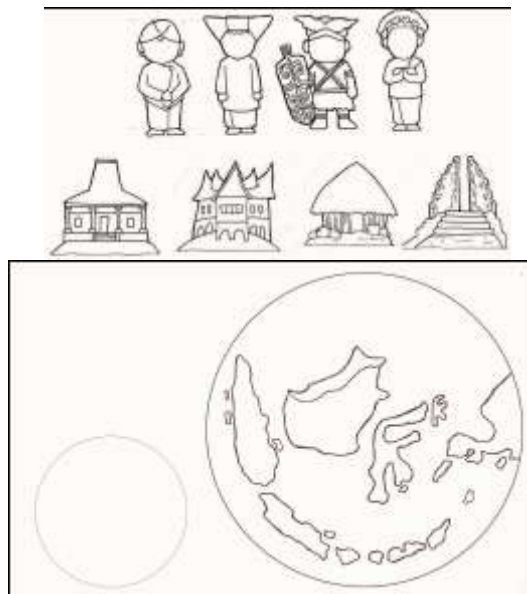
a) *Rough Layout (layout kasar)*



Gambar 45: ***Rough layout bukuhalam Pop-up 12***

(Sumber: dokumentasi pribadi)

b) *Comprehensive Layout (layout lengkap)*



Gambar 46: ***Comprehensive Layout Pop-up 12***

(Sumber: dokumentasi pribadi)

d) *Final Design* (desain akhir)



Gambar 47: *Final Design Layout Pop-up 12*

(Sumber: dokumentasi pribadi)

- (1) Nama media : BukuPop-Up
- (2) Ukuran : 40 cmX27cm
- (3) Format : landscape (2 X Potrait)
- (4) Bahan : Ivory 230 gram
- (5) Keterangan :

a *Font: Smart kids*

b *Visual:* dalam halaman ini menampilkan *pop-up* dalam bentuk peta Indonesia. Warna dominan yang digunakan adalah biru. Untuk warna peta menggunakan warna kuning keemasan. Pada bagaian peta terdapat bagian *pop-up* yang apabila dibuka akan muncul berbagai suku bangsa Indonesai lengkap dengan pakaian dan rumah adatnya. Teknik ini menggunakan teknik *pop-up* empat sisi sehingga *pop-up* dapat dilihat memutar dari berbagai sisi.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari proses pengumpulan dan pengolahan data untuk penciptaan model *pop-up* ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep penciptaan media pembelajaran adalah *pop-up*. Dalam media pembelajaran berbagai karya seni rupa ditampilkan menggunakan teknik *pop-up*. Contoh karya seni rupa terapan yang di tampilkan dalam media pembelajaran ini mampu muncul menjadi bentuk tiga dimensi serta memiliki bagian yang bisa bergerak, sehingga contoh karya seni rupa terapan yang ditampilkan menjadi tampak seperti karya seni rupa terapan pada aslinya.

2. Visualisasi dan teknik dikerjakan berdasarkan objek atau foto karya seni rupa terapan yang aslinya. Visualisasi meliputi bentuk objek, warna dan motif. Teknik meliputi jenis potongan dan lipatan. Pada setiap halaman menggunakan teknik yang bervariasi untuk menghindari kesan monoton. Semua bagian dikerjakan sedetail mungkin hingga contoh yang ditampilkan dalam media pembelajaran benar-benar mewakili karya seni rupa terapan yang aslinya.

3. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran dibuat berdasarkan materi pada buku pelajaran Seni Budaya yang digunakan oleh siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Dalam media pembelajaran ini menyampaikan materi mengenai keaneka ragaman karya seni rupa terapan dari berbagai daerah yang ada di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Izzaty. RE. dkk.2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Jackson. P. 2014. *Cut and Fold Techniques for Pop-Up Design*. London: Laurence king publishing Ltd.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Buku Guru Seni Budaya*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Seni Rupa*. Jakarta.
- Kustandi, C., dan Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

INTERNET

- James, A. F., and Ellen, G. K. 2005. *Pop-ups, illustrated Books, And Graphic: Design of Czech Artist and Paper Enggineer Vojtech Kubasta (1914-1992)*.Florida.<http://www.broward.org/library/bienes/documents/popupczechcatalog.pdf>. Diunduh pada tanggal 13 Oktober 2014
- [Montanaro, Ann. 2009. A Concise History of Pop-up and Movable Books. http://www.libraries.rutgers.edu/rul/libs/scua/montanar/p-intro.htm](http://www.libraries.rutgers.edu/rul/libs/scua/montanar/p-intro.htm). Diunduh pada tanggal 17 Oktober 2014.
- Nurhayati. D. U.2014. *Pendidikan Seni Budaya Kurikulum 2013: Suatu Alternatif Transformasi Nilai-Nilai Luhur Budaya Bangsa*. Widyaiswara PPP4TK. <http://www.p4tksb-jogja.com>. Diunduh pada tanggal 4 November 2014.
- Smithsonian. 2011. *Paper enggineering: Fold, Pull, Pop & Turn*. Washington, DC. http://www.sil.si.edu/pdf/FPPT_brochure.pdf. Diunduh pada tanggal 10 Oktober 2014.